ノスタルジックなゲームの現代的パッケージング手法

～『ゲームセンターCX 有野の挑戦状』の開発事例～

有限会社インディーズゼロ

代表取締役　鈴井 匡伸

もくじ

鈴井匡伸 プロフィール

- 有限会社インディーズゼロ代表取締役。
- 1973年2月生、36歳、O型。
- 中学3年の秋、親の転勤でアメリカはR.I.州の高校へ進学。この時、言葉は通じなくても『ニンテンドー』は通じ、日本のゲームの偉大さを知る。
- 高校卒業後に帰国し、法政大学社会学部に入学。
- 学生時代に任天堂電通ゲームセミナーへの参加を経て、株式会社バンダイ入社。
- 退職後、有限会社インディーズゼロを設立。
- 携帯ゲーム機を中心にゲームソフトの企画・開発業務に携わる。

インディーズゼロの開発コンセプト

『新しい定番』を作り出すソフト

2005.3.10 発売
千年家族

(C)2005 Nintendo

家族観察
シミュレーション

2005.4.7 発売
エレクトロプランクトン

(C)2005 Toshio Iwai/Nintendo

メディアアート

2006.7.20 発売
しゃべる!DSお料理ナビ

(C)2006 Nintendo

実践クッキング
ナビゲーション

2008.3.13 発売
DS美文字トレーニング

(C)2008 Nintendo

美文字習得ソフト

ゲームの外に楽しさが広がるソフトを作りたい

テレビ番組「ゲームセンターCX」とは…

フジテレビCSで放送7年目に突入した人気番組

数々のレトロゲームのエンディングを目指し
頑張る「有野の挑戦」のコーナーが人気！

番組の視聴者は、有野さんを通してゲームを遊んだ記憶を追体験

ゲームセンターCX 有野の挑戦状

80年代をDSの中に！

テーマは、80年代のゲームシーンの再現！

80年代のゲームシーンを再現する

「有野の挑戦状」制作の課題

期間的にも、容量的にも…

80年代のすべての要素を入れることはできない

テーマを実現させるには…

コンセプトに基づいた選択と集中が必要

「上画面」と「下画面」に役割を持たせた
ゲームinゲーム”というパッケージングを行う

ノスタルジックなゲームの
現代的パッケージングを実現するコンセプト

1 友達の部屋を中心にして
80年代のゲームシーンを構築

下画面の役割

2 レトロゲームに架空の
80年代のリアリティを与える

上画面の役割

『有野の挑戦状』のパッケージング手法

①

友達の部屋を中心にして
80年代のゲームシーンを構築

下画面の役割

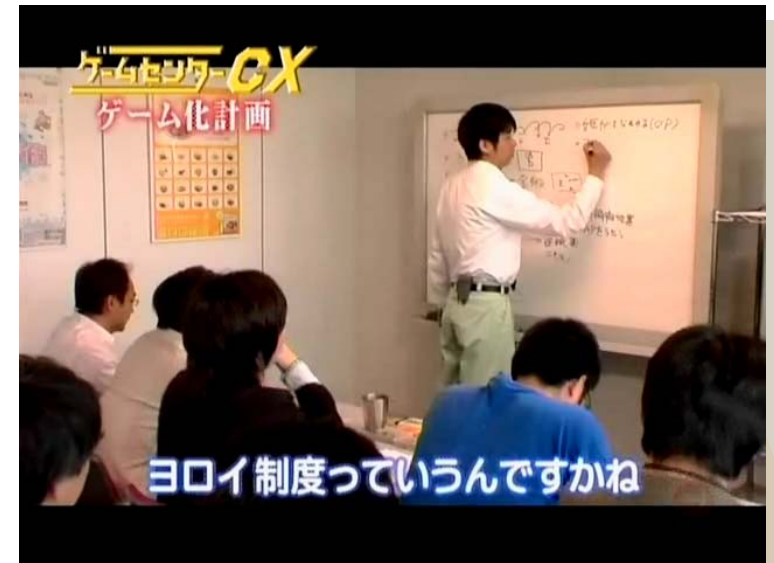
80年代ゲームシーンあったあった その1

- シンプルだけど**繰り返し遊びたくなる**ゲーム
- **3色のドット**で描かれた個性豊かなキャラクター
- シンプルだけど**印象深いゲームサウンド**と効果音
- 友達と集まり、**みんなでワイワイ**ゲーム
- **連射**自慢のゲーム名人
- **貸した**まま、**借りた**ままのゲームソフト
- カセットに**マジックで名前**を書く

80年代ゲームシーンあったあった その2

- 時に非常に**理不尽な難易度**のゲーム
- 憧れの**連射機能付きコントローラ**
- ラインズオーバーによる**キャラクターの点滅**
- 夏休み恒例の**大きなゲーム大会**
- **隠しコマンド**や**隠れキャラ**。バグもウラ技のうち？
- 名前入力で、**「゛」**と**「゜」**は1文字扱い
- 遊び過ぎで**親にゲーム機を隠される**

有野さんとの会議で出た“あったあった”

- 忍者が主役のゲームが多い
- お姫さまは必ずさらわれる
- とにかくワープしまくる
- ステージ数がやたら多い
- 画面外でジャンプさせられる
- ヒゲのおっさんが主役のゲームも多い
- 世界一有名なヒゲのおっさんに友情出演して欲しい
- ダメなら弟の方でもいい

80年代ゲームシーンあったあった まとめ

みんなの知ってる出来事に集約

共通の体験 その思い出を美化してゲームで再現

- シンプルかつ繰り返し遊べるゲーム
- エンディングがなくループする
- 理不尽な難易度のゲームがある
- シンプルだけど印象深いサウンドと効果音
- ラインズオーバーによるキャラの点滅
- 3色のドットで描かれたキャラクター
- 隠しコマンドや隠れキャラ
- 名前入力で「゛」と「゜」が1文字扱い
- スピードアップしすぎて制御不能
- 容量の大きさをウリにする
- マップの大きさをウリにする
- バックアップがすぐ消える
- カセットの端子に息を吹きかける
- あこがれの連射機能つきコントローラ
- 移植や続編にワクワクした
- キャラに好きな子の名前をつける
- 友達と集まり、みんなでワイワイゲーム
- ゲーム雑誌の速報が楽しみ
- ウラワザ投稿が盛り上がった
- ウソ技にだまされる
- 友だちとハイスコアを競い合う
- 協力プレイのはずが殺し合いに
- 連射自慢のゲーム名人
- カセットにマジックで名前を書く
- 夏休み恒例の大きなゲーム大会
- 貸したまま、借りたままのゲームソフト
- 大作ソフトの発売日には長蛇の列
- 日本を勘違いしている洋ゲー
- 母親がおやつを持ってくる
- 母親に電源を切られてしまう
- 遊びすぎで親にゲーム機を隠される
- 隠したゲームを親が遊んでいる
- 猫がリセットボタンを押してしまう
- 忍者が主役のゲームが多い
- お姫さまは必ずさらわれる
- とにかくワープしまくる
- ステージ数がやたら多い
- 画面外でジャンプさせられる
- ヒゲのおっさんが主役のゲームも多い
- 世界一有名なヒゲのおっさんに友情出演して欲しい
- ダメなら弟の方でもいい
- 大作ゲームが発売延期を繰り返す
- 懸賞でしか手に入らないゲーム

“あったあった”を集約してゲームに取り込む仕組みとは

80年代の“あったあった”の世界観をゲームに取り入れるシステム構造

友達の部屋を遊びの中心とする。その場所から広がる世界観を構築

80年代のゲームライフを再現する ありの少年の部屋の構造

80年代のゲームライフを再現する ありの少年の部屋の構造

本棚
- ゲーム雑誌で攻略
- ウラ技を銀はがしで隠す

メモ帳
- ゲーム攻略中に情報をメモ

イベント
- ありの少年との雑談
- ありの少年の母親とのコミュニケーション

＋

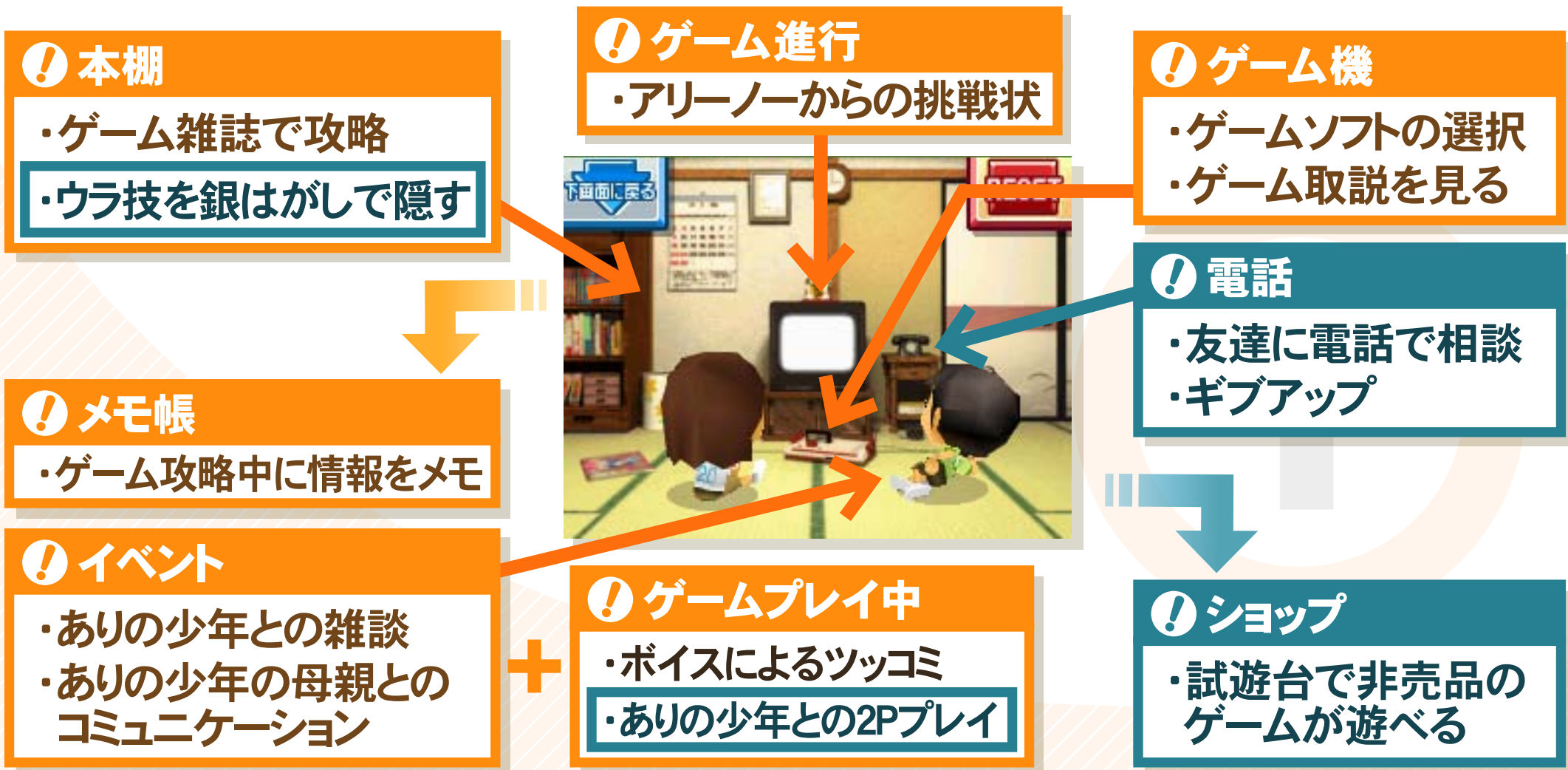
ゲーム進行
- アリーノーからの挑戦状

ゲームプレイ中
- ボイスによるツッコミ
- ありの少年との2Pプレイ

ゲーム機
- ゲームソフトの選択
- ゲーム取説を見る

電話
- 友達に電話で相談
- ギブアップ

ショップ
- 試遊台で非売品のゲームが遊べる

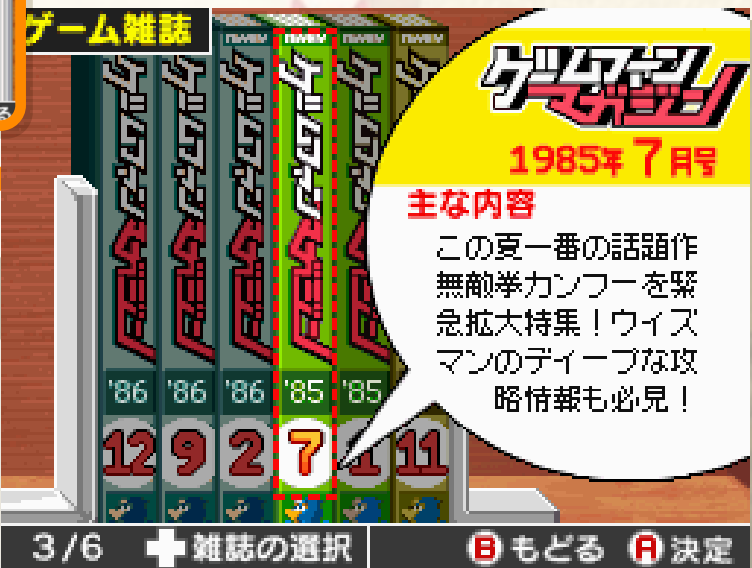
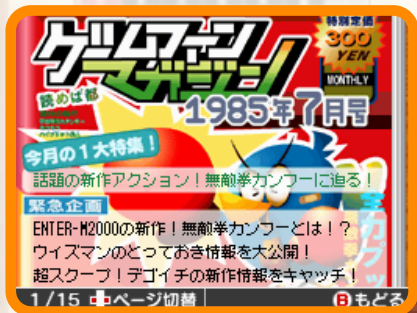
下画面の役割
ありの少年の部屋の
構造の詳細
indies 0 [zero]

ゲームカセットと取扱説明書

■ ゲームソフトの形状

■ 取扱説明書のバリエーション

ゲームソフトを買ったときの喜びや楽しさを再現

世界観の補強とユーザーの苦手ジャンルのゲーム攻略をサポート

ゲーム雑誌

有野1で16冊
有野2で18冊
計475ページのボリューム

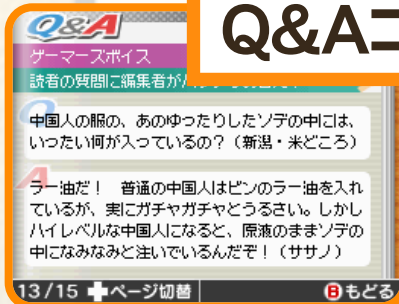
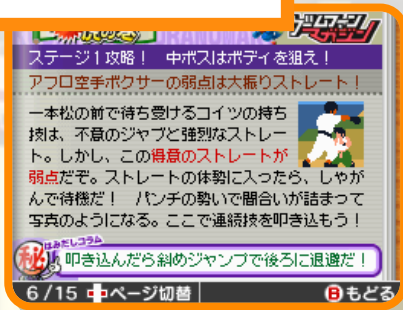
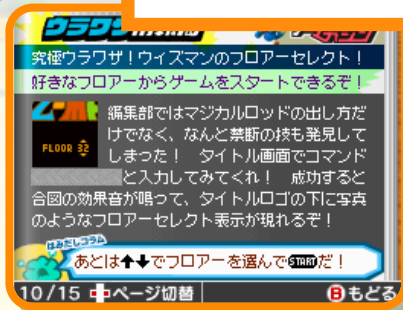
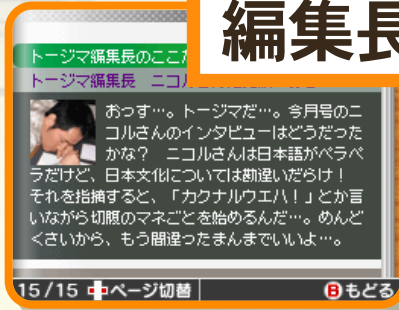
Q&Aコーナー

Q&A
ゲーマーズボイス
中国人の服の、あのゆったりしたソデの中には、いったい何が入っているの？（新潟・米どころ）
A ラー油だ！ 普通の中国人はビンのラー油を入れているが、実にガチャガチャとうるさい。しかしハイレベルな中国人になると、原液のままソデの中になみなみと注いでいるんだぞ！（ササノ）
13/15 ページ切替 Bもどる

ランキング

攻略&ウラワザ記事

編集長コラム

おっす…。トージマだ…。今月号のニコルさんのインタビューはどうだったかな？ ニコルさんは日本語がペラペラだけど、日本文化については勘違いだらけ！ それを指摘すると、「カクナルウエハ！」とか言いながら切腹のマネごとを始めるんだ…。めんどくさいから、もう間違ったままでいいよ…。
15/15 ページ切替 Bもどる

レトロゲームやゲーム内のできごとに ありの少年がツッコむ

友達との会話（ボイス）

●連射コントローラーを購入した時のメッセージ

「スタープリンス せんようの れんしゃコントローラーやで!!
これさえあれば だれでも めいじんみたいに れんしゃができる!」

●ガディアクエスト延期の情報を聞いた時のメッセージ

「あの ガディアクエストが
また はつばいえんきするんやて!
ものすっごい きたいしとったのに…
オレの このたかまったキモチを
どこに ぶつけたらええねん!」

●無敵拳カンフーの2P対戦で負けたありの少年のボイス

「1コンやったら勝ってたな」

80年代に人気のあった代表的なジャンルをピックアップ

収録ソフトのラインナップ
有野1の場合【ソフトの変遷】

コズミックゲート

固定画面STG

からくり忍者ハグルマン

横スクロールACT

ラリーキング

レースゲーム

スタープリンス

縦スクロールSTG

ラリーキングSP

レースゲーム（懸賞）

からくり忍者ハグルマン2

横スクロールACT

ガディアクエスト

RPG

からくり忍者ハグルマン3

全方向スクロールACT

80年代のゲームシーンを意識したラインナップ

収録ソフトのラインナップ
有野2の場合【ハードの進化】

ウィズマン

ドットイートACT

無敵拳カンフー

横スクロールACT

デーモンリターンズ

横スクロールACT

課長は名探偵 前·後編

コマンドADV

ゲームコンピューター

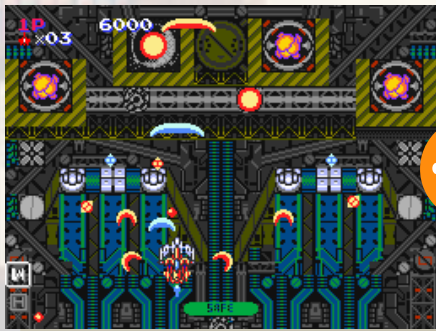
ENTER-M2000

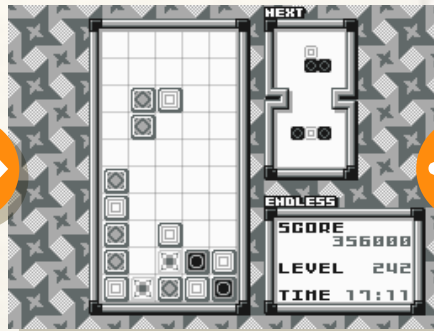
ゲームコンピューター

フロッピードライブ
システム

いろいろなハードが発売された80年代のゲームシーンを再現

収録ソフトのラインナップ
有野2の場合【ハードの進化】

ガンデュエル

縦スクロールSTG

トリオトス

落ちものパズル

ガディアクエストサーガ

RPG

スーパーデーモンリターンズ

全方向スクロールACT

ゲームコンピューター

ゲームコンピューター mini

ゲームコンピューター miniColor

スーパーゲームコンピューター

発売日やROM 容量、架空のゲーム会社のロゴも制作

架空のゲーム西暦年表（83～85年）

年月日	分類	できごと
1983年		
不明	ハード	『MASA-X』 発売。
7月15日	ハード	『ゲームコンピューター』 発売。
1984年		
4月	ハード	『ENTER－M2000』 発売。
10月5日	ソフト	ゲーコン用ソフト『ウィズマン』（ACT） 発売。
11月8日	ソフト	ゲーコン用ソフト『コズミックゲート』（STG） 発売。
冬ごろ	ソフト	MASA-X用ソフト『コズミックゲート　MASA-X版』（STG） 店頭に登場。
1985年		
6月21日	ソフト	ENTER-M2000用ソフト『無敵拳カンフー』（ACT） 発売。
夏ごろ	話題	アベ名人というゲーム名人がTOMATOのゲーム大会で初登場。子供たちの間で徐々に話題になる。
9月13日	ソフト	ゲーコン用ソフト『からくり忍者ハグルマン』（ACT） 発売。
10月	雑誌	ゲーファン85年11月号にてトージマ編集長退任。映画監督を目指し渡米。
11月	雑誌	ゲーファン85年12月号にてササノ編集長就任。
11月21日	ソフト	ゲーコン用ソフト『ラリーキング』（RCG） 発売。

架空のゲーム西暦。世界の縦軸を作成

架空のゲーム西暦年表(86年)

年月日	分類	できごと
1986年		
3月21日	ハード	『ゲームコンピューター　フロッピードライブシステム』 発売。
3月	雑誌	ゲーファン86年4月号でガディアクエスト最初の発売日が発表。
春ごろ	ソフト	小梅ファンクラブ入会特典ゲーコン用ソフト『からくり忍者ハグルマン小梅版』(ACT) 店頭に登場。
6月3日	ソフト	ゲーコン用ソフト『スタープリンス』(STG) 発売。
6月	雑誌	ゲーファン86年7月号でガディアクエストの発売延期が報じられる。
7月	雑誌	ゲーファン86年8月号にてササノ編集長退任。
夏ごろ	話題	昨年その名前が知られるようになったアベ名人が、 TOMATOのゲーム大会「スタープリンス甲子園」にて14連射を披露。一躍子供たちの人気者に。
7月ごろ	話題	スタープリンス専用連射コントローラー発売。周辺機器としては異例の大ヒット商品に。
9月26日	ソフト	ゲーコン用ソフト『デーモンリターンズ』(ACT) 発売。
9月	雑誌	ゲーファン86年10月号にてウラカワ編集長就任。
夏ごろ	ソフト	大会用特別版ゲーコン用ソフト『ラリーキングEX』(RCG) 店頭に登場。
夏ごろ	ソフト	大会用特別版ゲーコン用ソフト『スタープリンスSA』(STG) 店頭に登場。
秋ごろ	ソフト	懸賞で当たるゲーコン用ソフト『ラリーキングSP』(RCG) 当選者に発送。
秋ごろ	話題	ギアーズからキベ名人が登場。 アベ名人と一文字違いのため、アベ名人がやってくると勘違いしてガッカリする子供が続出。
12月10日	ソフト	ゲーコン用ソフト『からくり忍者ハグルマン2』(ACT) 発売。
12月	雑誌	ガディアクエストの発売延期がゲーファン87年1月号で報じられる。同時に訂正した発売日も発表される。
12月ごろ	話題	ハグルマンがまさかの実写で映画化されると報道。
冬ごろ	話題	ありの少年のオカン、ハグルマン2にハマる。

架空のゲーム西暦。世界の縦軸を作成

架空のゲーム西暦年表(87～89年)

年月日	分類	できごと
1987年		
4月	雑誌	ゲーファン87年5月号でガディアクエストの発売延期が報じられる
4月2日	ソフト	ゲーコンFDS用ソフト『課長は名探偵　前編』(AVG)　発売。
4月ごろ	雑誌	ゲームファンマガジン誌上でコントリーラTシャツプレゼントの懸賞開始。
5月25日	ソフト	ゲーコン用ソフト『ガンデュエル』(STG)　発売。
5月ごろ	雑誌	コントリーラTシャツプレゼントの懸賞にありの少年が当選。
6月27日	ソフト	ゲーコンFDS用ソフト『課長は名探偵　後編』(AVG)　発売。
夏ごろ	話題	TOMATO主催の「ガンデュエル甲子園」が開催。スコアアタック大会の他、 アベ名人と協力プレイできるサービスデーに人が集まり前年以上の好評を博す。 過酷な連続プレイの影響で腕を負傷したアベ名人は14連射がままならなくなり、徐々に表舞台から姿を消す。
9月11日	ソフト	ゲーコン用ソフト『ガディアクエスト』(RPG)　発売。
秋ごろ	話題	ガディアクエストのウソ攻略情報が流れ始める。
1988年		
1月	雑誌	ゲーファン88年2月号でアメリカから帰ってきたトージマ編集長が登場。
1989年		
5月27日	ハード	『ゲームコンピューターmini』　発売。
6月14日	ソフト	ゲーコンmini用ソフト『トリオトス』(PZL)　発売。
6月	雑誌	ゲーファン89年7月号では、社会科見学で編集部を訪れた小学生が一日編集長に。
6月	雑誌	ゲーファン89年7月号でガディアクエストサーガの情報初出。ゲーコンミニでの発売が報じられる。
7月21日	ソフト	ゲーコン用ソフト『からくり忍者ハグルマン3』(ACT)　発売。
7月	雑誌	ゲーファン89年8月号にてイノコMAXが編集長に就任。
7月ごろ	話題	ハグルマンチョコ(シールのおまけ付き)が発売。後にチョコ菓子の処遇を巡って大もめに。
秋ごろ	話題	ありの少年のオカン、トリオトスにハマる。
12月31日	話題	80年代最後の日。挑戦状1のプレイヤー、未来に帰る。

下画面の役割

架空のゲーム西暦。世界の縦軸を作成

架空のゲーム西暦年表(90～94年)

年月日	分類	できごと
1990年		
4月	雑誌	ゲーファン90年5月号でイノコMAX編集長が退任。プロレスラーに転身。
4月	雑誌	ゲーファン90年5月号でガディアクエストサーガの発売延期が報じられる。 対応ハードがゲーコンミニからゲーコンミニカラーに変更のため。
5月	雑誌	イノコMAXの後を継いでナカヤマ編集長が誕生。政権長期化の理由は謎に包まれている。
10月21日	ハード	『スーパーゲームコンピューター』 発売。

年月日	分類	できごと
1991年		
11月21日	ハード	『ゲームコンピューターminiCOLOR』 発売。
12月14日	ソフト	ゲーコンminiCOLOR用ソフト『ガディアクエストサーガ』(RPG) 発売。
12月14日	話題	ありの少年の部屋がリフォーム。(ガディアクエストサーガ登場のタイミングに合わせて)

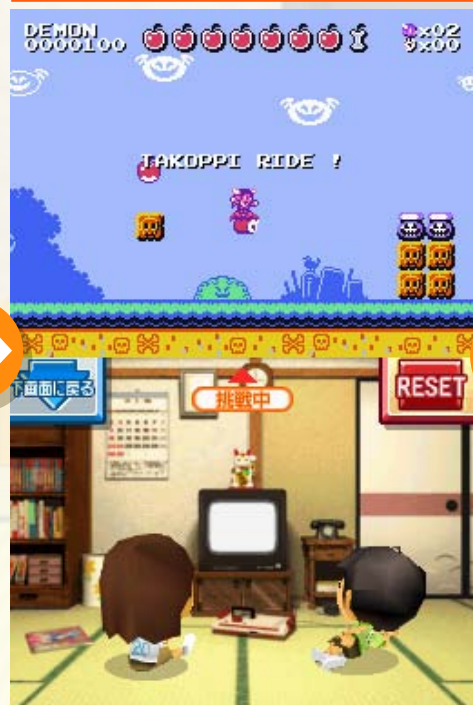
年月日	分類	できごと
1992年		
2月	雑誌	ゲーファン92年3月号でゲームファンマガジン限定ガディアのプレゼント企画の告知。
3月7日	ソフト	スーパーゲーコン用ソフト『トリオトスDX』(PZL) 店頭に登場。
9月27日	ソフト	スーパーゲーコン用ソフト『スーパーデーモンリターンズ』(ACT) 発売。
秋ごろ	話題	ありの少年とオカンがゲーファン限定ガディア「ユーザーのしゅごしゃ」を手に入れる。以後、交換で入手可能に。

年月日	分類	できごと
1994年		
夏ごろ	話題	「次世代機」と呼ばれるハイスペックなハードが次々と発表される。
12月31日	話題	16bit時代終焉の日。挑戦状2のプレイヤー、未来に帰る？

アリーノーからの挑戦状

挑戦状 = ルールと遊びの説明

挑戦状が届く

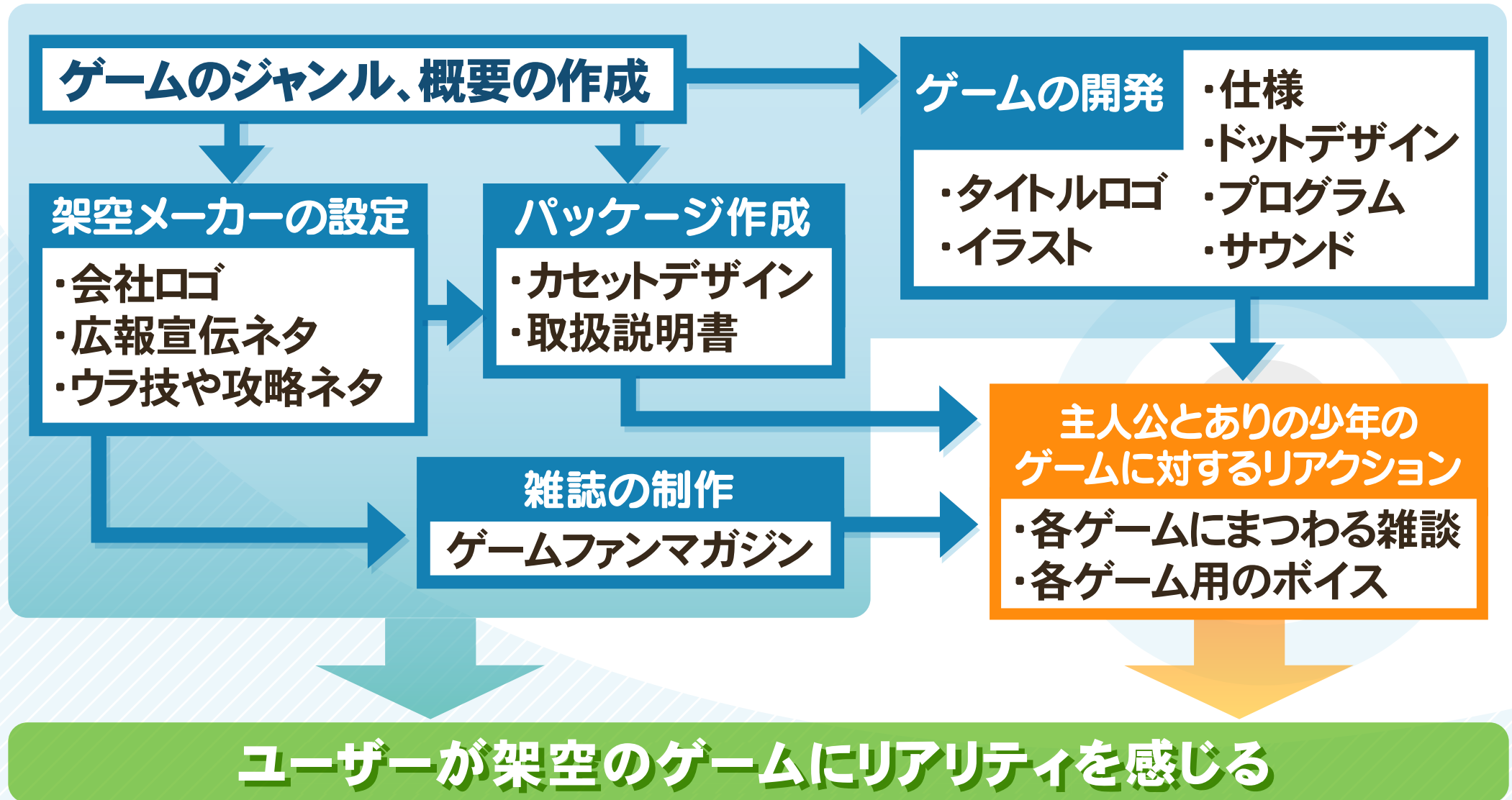
挑戦中

挑戦クリアーすると新たな挑戦状が届く

『有野の挑戦状』のパッケージング手法

②

**レトロゲームに架空の
80年代のリアリティを与える**

上画面の役割

“架空”に“存在感”を与える情報群

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ方針

- 「あったあった!」と感じてもらえて、なおかつ新鮮にも思えるゲーム内容
- レトロゲームごとに設定した発売日と現実世界の同時期のゲームで違和感を感じさせないリアリティ
- 得意・不得意なジャンルなどプレイ経験差を吸収できるシンプルで奥が深いゲームシステム

現代的にアレンジされたレトロゲームを目指す

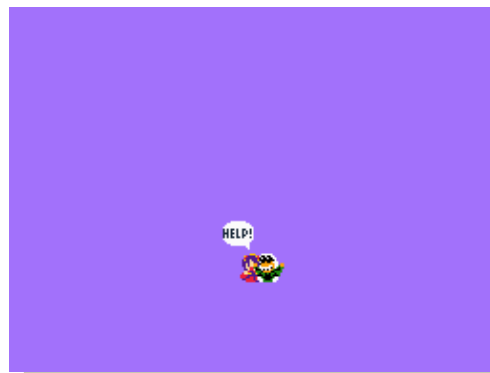
これらの方針の元に各ゲームの仕様を作成

有野の挑戦状１ のアレンジ実例

②

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ実例

回転するカラクリ扉と
ジャンプアクションを駆使して
ステージを進むアクションゲーム

タイトル画面

オープニング

ゲーム画面

主人公・ハグルマン

オリジナル要素

扉を回転させることで敵をかわし、同時に敵を倒すこともできる“攻防一体”がポイント

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ実例

縦横に広く複雑になったステージと、さらに手強くなった敵が待ち受けるシリーズ第2弾

タイトル画面

オープニング

ゲーム画面

主人公・ハグルマン

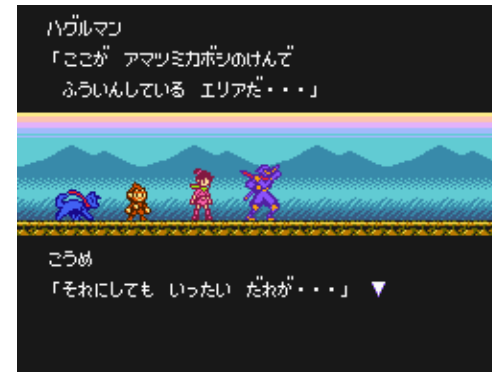
オリジナル要素

難易度は上げながらも、前作のテクニックで遊べるよう新要素は控えめに、遊び応えを追求

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ実例

デザインとゲーム性を一新!
ステージは全方向に
スクロールし、仕掛けも多彩に

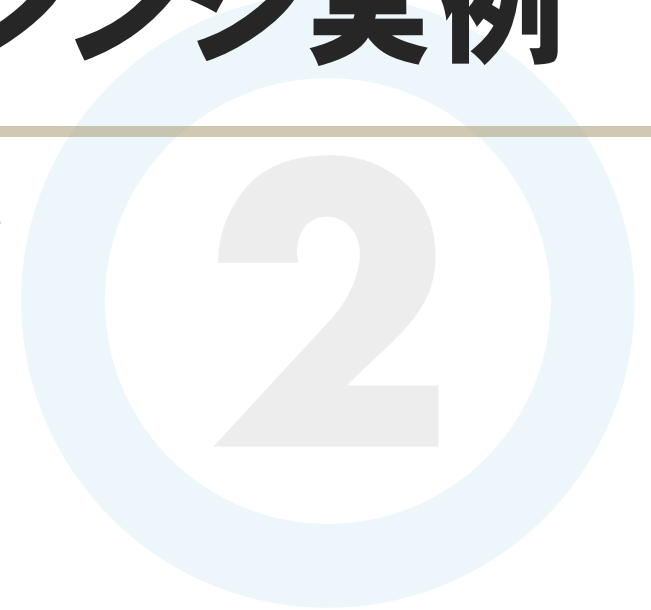
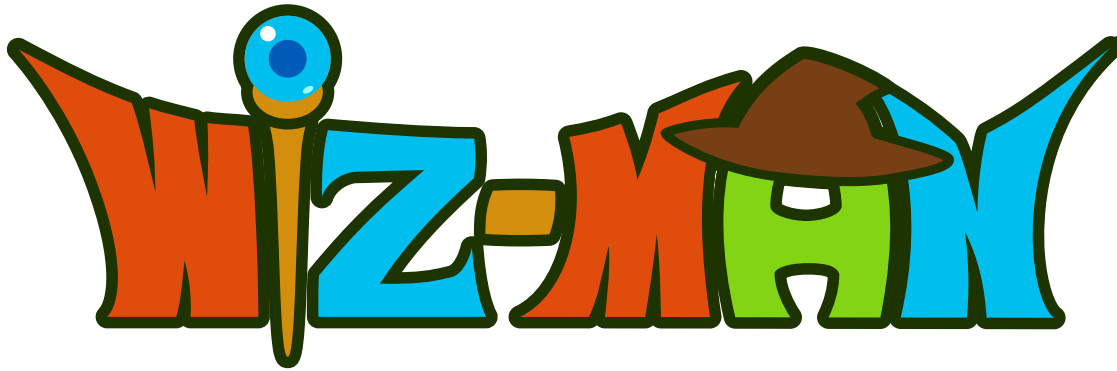
タイトル画面

ゲーム画面

ステージ間デモ

パッケージイラスト

オリジナル要素

さまざまな“ハグルギア”を装着することでパワーアップする、カスタマイズ要素も追加

有野の挑戦状２ のアレンジ実例

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ実例

赤と青の2種類のクリスタルを、
同じ色の杖を持つことで
集めていくドットイートACT

タイトル画面

ゲーム画面

コーヒーブレイク

主人公・ウィズン

オリジナル要素

杖を持っているときは魔法で敵を攻撃することも可能。ただし、敵にも赤・青の属性が

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ実例

次々と現れる個性豊かな敵を
倒しながら進んでいく、
横スクロール格闘アクション

タイトル画面

吹き飛ばし

ボス戦

パッケージイラスト

オリジナル要素

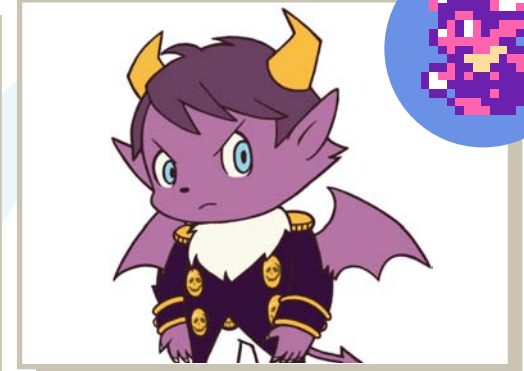
キック&パンチの連続技や“吹き飛ばし”で
テンポのよさを重視。ビミョーな世界観にも注目

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ実例

悪魔にされてしまった主人公が、
さまざまな敵や仕掛けをくぐり抜け
冥界を進む横スクロールACT

タイトル画面

デビルライド

ボス戦

主人公·デーモンくん

オリジナル要素

敵をコマのように回す“スピンクロー”と、回した敵に乗って移動する“デビルライド”が攻略のカギ

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ実例

遊びの基本は踏襲しながらも、あらゆる要素が大幅に進化した「デモリタ」の続編

タイトル画面

スーパースピンクロー

DEMONスター

主人公・デーモンくん

オリジナル要素

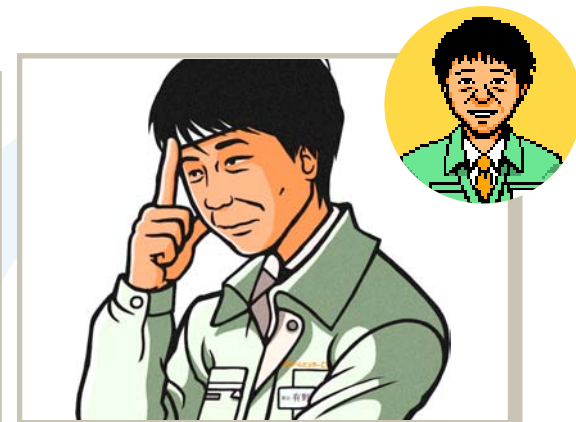
ステージは全方向スクロールになり、スピンクローも上下左右に放てるように。新技・スーパースピンクローも追加

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ実例

社内に広がる“七不思議”の真相を探るため、有野課長と共に謎を解き明かしていく推理ADV

タイトル画面

聞き込み捜査

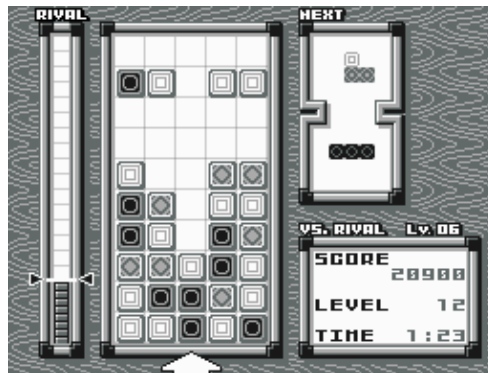
ミニゲーム

有野課長

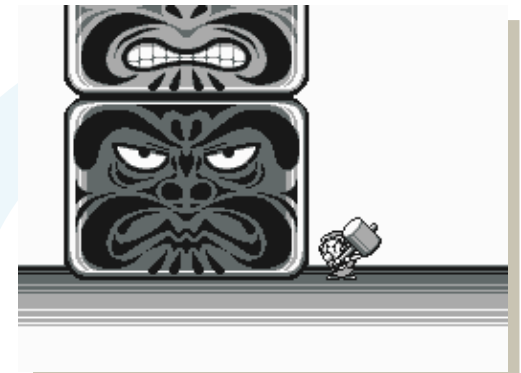
オリジナル要素

会話コマンドが「ツッコむ」「ボケてみる」など、有野課長ならではのテイスト。番組関係者も多数登場

80年代のゲームテイストの現代的アレンジ実例

同じブロックを縦か横に3個以上並べて消していく、シンプルにして奥深い落ちモノパズル

タイトル画面

VS.RIVAL

デモ

ステージ間デモ

オリジナル要素

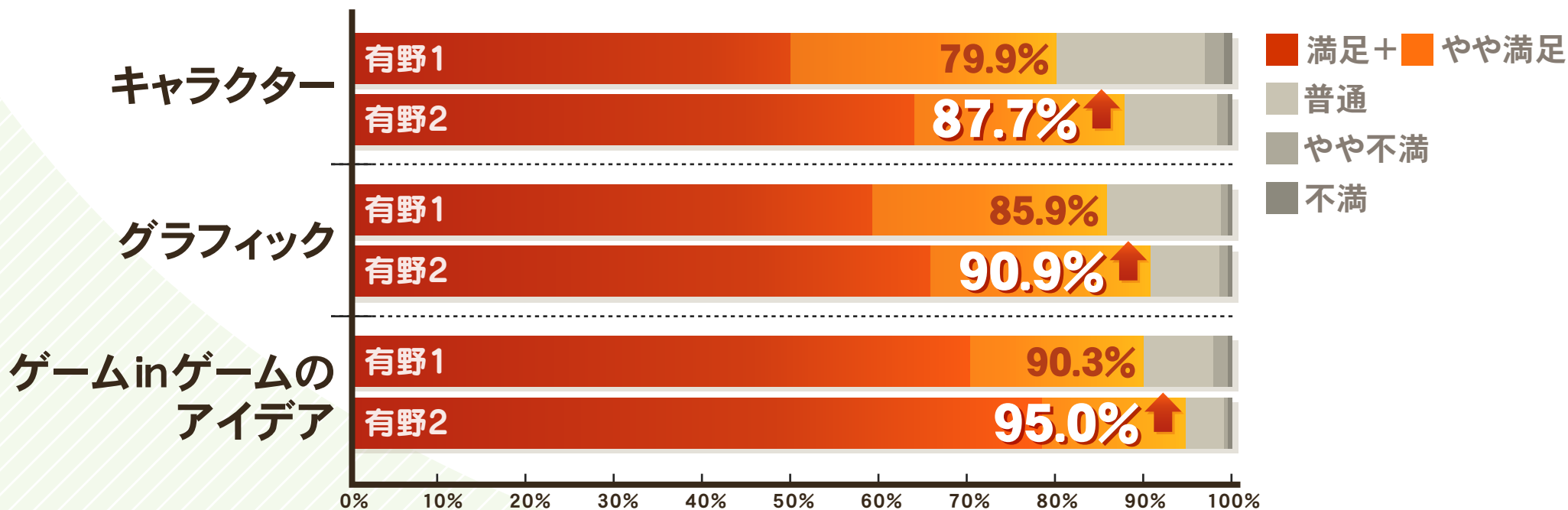
攻略のポイントは"まとめ消し"。同じマークを横一列で消すと、同一ブロックが全部消える逆転要素も

ユーザーの反応

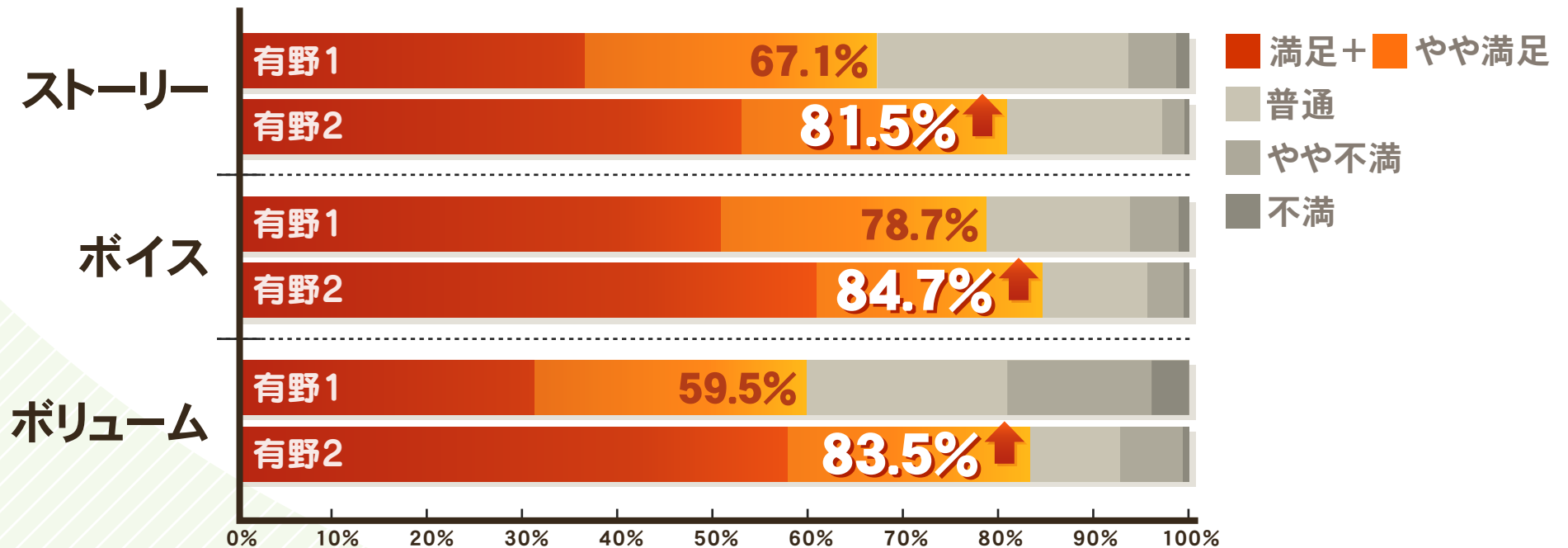
※ BNG WEBアンケートより

発売後のアンケートの集計結果、わかった情報を一部ご紹介します

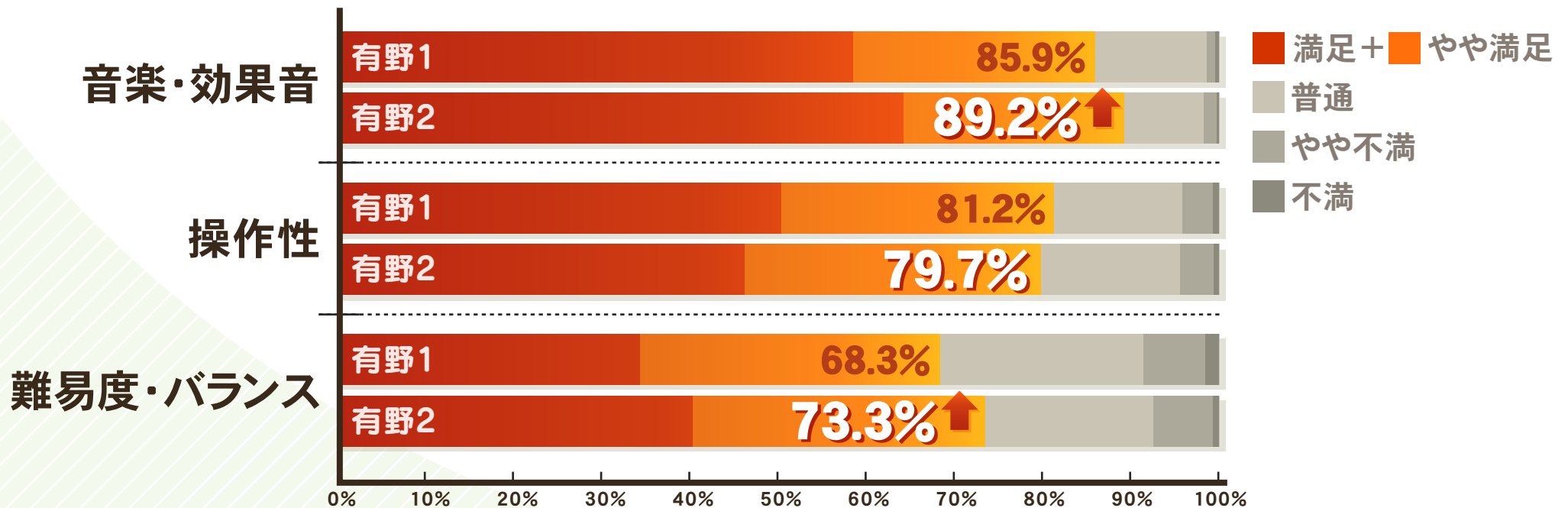
ユーザーの反応

キャラクター、グラフィック、ゲームinゲームのアイデアについて、5段階評価してください。

有野1、2を通して核となるゲームinゲームのシステムが好評

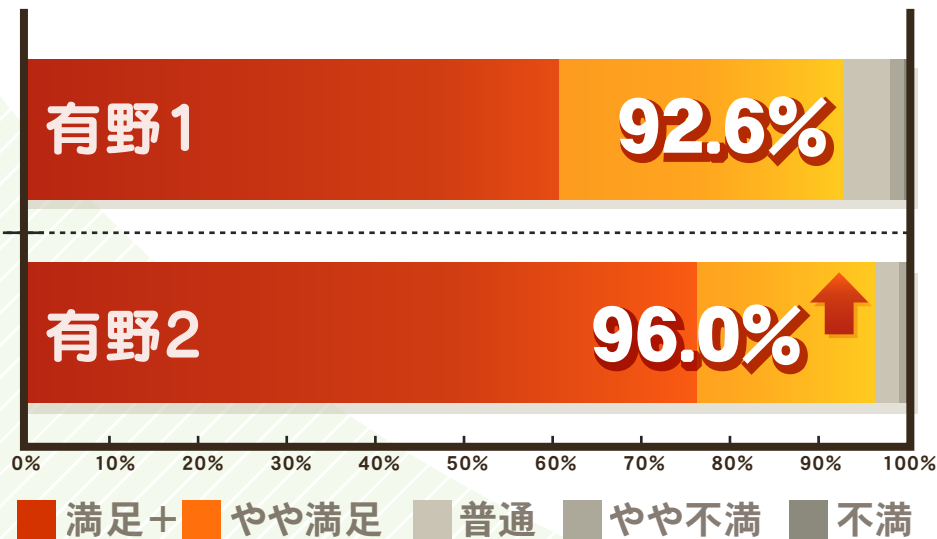
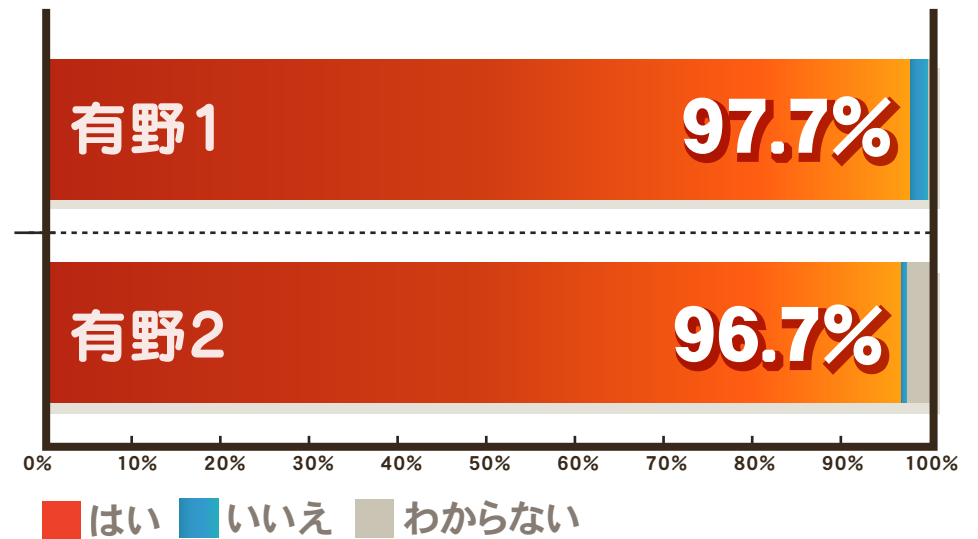
ユーザーの反応

ストーリー、ボイス、ボリュームについて、5段階評価してください。

収録レトロゲームとやりこみ要素「本日の挑戦」の追加で
ボリュームのユーザー満足度がアップ

ユーザーの反応

音楽・効果音、操作性、難易度・バランスについて、
5段階評価してください。

サウンド&効果音は大好評、難易度はビミョー

ユーザーの反応

このソフトを遊んで、ご満足いただけましたか？

このソフトの次回作を希望しますか？

有野1、2ともにユーザーに満足していただける結果に

ノスタルジックなゲームの現代的パッケージング手法

80年代テイストの新作ゲーム集だったら
どう受け入れられていたか？

同じ内容のレトロゲームが入っていたとしても…

●見た目はレトロだけど、思い入れがないので長く遊んでもらえない
●ただ漠然と懐かしい…だけ

ただレトロゲームとして面白いだけでは、
最初のインパクトだけ強い“ネタゲー”で終わってしまう

1本1本のレトロゲームの価値を高め、
“ワクワクしながら遊んでもらう”流れ、
仕掛けが込められたパッケージングが重要

パッケージングとは全体の遊びの流れである

コアとなるゲームのプレイ部分をより引き立たせる
一番面白く遊べる**流れを最初にまとめあげる**ことが重要

初期の構想でユーザーが確実に面白いと感じてくれる達成感を流れに盛り込む

制作者も流れを理解した上で、安心してコアな部分の面白さの向上に取り組める

ゲームのコアな遊びの要素と同じくらい、
初期段階でのパッケージング構造を
決めることが重要である。

説得力のある遊びの流れが
ユーザーの満足度を押し上げます

ごせいちょう　ありがとうございました。
もし　じかんが　のこっていたら・・・・
しつぎおうとう　など　したいとおもいます。